

**CUỘC THI Ý TƯỞNG KHỞI NGHIỆP SÁNG TẠO  
MITC STARTUP NĂM 2023**

**Chủ đề cuộc thi: HIỆN ĐẠI – ĐỔI MỚI – TÀI NĂNG – SÁNG TẠO**  
Modern - Innovation – Talent – Creation

**THIẾT KẾ APP GIẢI TRÍ TRÊN ĐIỆN THOẠI ANDROID**  
Lĩnh vực: Công nghệ thông tin

**Đơn vị dự thi: .....**

**TÊN CÁ NHÂN/NHÓM DỰ THI**

**DANH MỤC**

**Hồ sơ dự án được đóng tập theo thứ tự:**

1. Danh mục tài liệu
2. Bản tóm tắt dự án
3. Bản thuyết minh dự án
4. Hồ sơ khác: Video, hình ảnh, sản phẩm (nếu có).

(Cá nhân, tổ chức dự thi tự chịu trách nhiệm về tính bảo mật, sở hữu trí tuệ)

**BẢNG TÓM TẮT DỰ ÁN**

**I. Tên nhóm/cá nhân dự thi**

1. Họ và tên (cá nhân hoặc trưởng nhóm dự án): Phạm Thị Thu Trang
2. Số điện thoại liên hệ: 0582214496
3. Địa chỉ Email:.....
4. Danh sách thành viên trong nhóm

Họ và tên	Năm thứ	Chuyên ngành	Kinh nghiệm, sở trường cho dự án
Phạm Thị Thu Trang	Năm 2	Kinh doanh thương mại	
Huỳnh Kim Luân	Năm 1	Kinh doanh thương mại	
Nguyễn Thị Hồng Ngọc	Năm 1	Kinh doanh thương mại	
Nguyễn Văn Bình	Năm 1	Kinh doanh thương mại	
Lê Anh Huy	Năm 1	Công nghệ thông tin	

**II. Tóm tắt dự án**

**1. Ý tưởng chính của dự án.**

Nhóm lên ý tưởng là sẽ thiết kế một app giải trí trên điện thoại Android

**2. Mô tả sản phẩm/dịch vụ, giá trị của dự án** (trả lời câu hỏi dự án đang giải quyết vấn đề gì cho khách hàng).

Sản phẩm của nhóm sẽ giải quyết được vấn đề giải trí cho khách hàng ở độ tuổi từ 16 – 22, học sinh cấp 2, 3, cao đẳng, đại học, khi các em đang cần một app để giúp các em vui chơi, giải trí lành mạnh, vừa giúp tinh thần các em thêm thoải mái, vừa giúp các em học hỏi được thông qua các hình thức giải trí mà app mang lại

**3. Mục tiêu của dự án** (trong 1 năm, 3 năm, 5 năm).

- Mục tiêu năm 1:
  - + Thời gian đầu nhóm sẽ cho chạy thử app giải trí trên nền tảng điện thoại android để lấy ý kiến góp ý điều chỉnh.
  - + Thời gian sau: đưa người dùng miễn phí
- Mục tiêu từ năm 2: phát triển hoàn thiện app và bắt đầu kiếm tiền trên app

**4. Xác định thị trường mục tiêu** (Khách hàng mục tiêu là ai)

- Khách hàng mục tiêu: là khách hàng có độ tuổi từ 16 – 22, học sinh cấp 2, 3, cao đẳng, đại học

**5. Xác định đối thủ cạnh tranh và điểm khác biệt của Dự án** (Đối thủ trực tiếp trong ngành, lĩnh vực và điểm khác biệt sáng tạo giúp dự án thành công).

Hiện nay, đối với dự án viết app trên điện thoại đã có nhiều nhà viết, tuy nhiên dự án của nhóm mong muốn hướng đến việc giải trí của các bạn học sinh, sinh viên cấp 2, 3, cao đẳng, đại học, mong muốn cho các bạn việc giải trí lành mạnh sau quá trình học và sau quá trình giải trí đó, các bạn sẽ thấy thoải mái, lấy lại tinh thần cho việc học tập và tham gia các hoạt động tại trường, lớp.

**6. Dự báo tài chính** (Số vốn cần để triển khai dự án, dự kiến phân bổ vốn và khả năng sinh lợi nhuận từ số vốn đó như thế nào).

Dự án đang trong giai đoạn khảo sát nhu cầu của người sử dụng

**7. Các nội dung khác (nếu có).**

**BẢN THUYẾT MINH DỰ ÁN**

**I. TỔNG QUAN DỰ ÁN**

**1. Dự án thuộc giai đoạn nào dưới đây (nói rõ dự án thuộc giai đoạn nào theo gợi ý dưới đây):**

- Đang là ý tưởng: ý tưởng, kế hoạch, thiết kế, bản vẽ

**2. Mô tả tổng quan**

Trình bày dưới dạng Business Model Canvas

<b>ĐỐI TÁC CHÍNH</b>	<b>HOẠT ĐỘNG CHÍNH</b>	<b>GIẢI PHÁP GIÁ TRỊ</b>	<b>QUAN HỆ KHÁCH HÀNG</b>	<b>PHÂN KHÚC KHÁCH HÀNG</b>
<p>Nhà phát triển ứng dụng.                      Nhà cung cấp nội dung                      Nhà quảng cáo                      Nhà phân tích dữ liệu.                      Nhà thiết kế đồ họa.                      Nhà cung cấp nội dung.                      Nhà phát triển và duy trì công nghệ.</p>	<p>Nguyên cứu thị trường                      Xây dựng và thiết kế ứng dụng                      Tìm kiếm đối tác trong việc phát triển và quảng bá sản phẩm.                      Quảng bá ứng dụng.                      Cập nhật và bảo trì.</p>	<p>Tạo ra ứng dụng tốt hơn, đáp ứng nhu cầu người tiêu dùng.                      Cung cấp nội dung giải trí đa dạng phong phú và chất lượng.</p>	<p>Chương trình ra mắt ứng dụng mới, khi khách hàng tải ứng dụng, check in và trải nghiệm ứng dụng sẽ được một chiếc vòng tay may mắn.                      Tổ chức sự kiện giới thiệu và quảng bá ứng dụng đến khách hàng.                      Tích điểm trải nghiệm ứng dụng càng cao quà tặng siêu khủng</p>	<p>Đối tượng trẻ tuổi: 13-16 tuổi trở lên, thích tìm kiếm như các ứng dụng giải trí.                      Đối tượng thanh thiếu niên: 18-25 tuổi. Thường tìm kiếm các ứng dụng giải trí khi rảnh rỗi.</p>
	<p><b>NGUỒN LỰC CHÍNH</b>                      Đội ngũ nhân viên nhân viên kinh doanh, lập trình,...</p>		<p><b>CÁC KÊNH TRUYỀN THÔNG</b>                      Chạy quảng cáo giới thiệu ứng dụng trên các trang mạng xã hội: facebook, zalo,instagram,tiktok,.                      Tạo ra các video hấp dẫn thu hút khách hàng quảng cáo trực tuyến như youtube,...                      Tổ chức các sự kiện trực tuyến như livestream giới thiệu, quảng bá ứng dụng.</p>	

			Chạy quảng cáo, đăng bài trên các trang, hội nhóm uy tín nhiều người quan tâm, theo dõi cao.	
<b>CƠ CẤU CHI PHÍ</b>		<b>DÒNG DOANH THU</b>		
Dự án hiện đang trong thời gian thử nghiệm chưa có cụ thể cơ cấu chi phí chính xác.		Doanh thu từ việc khách hàng sử dụng với thời lượng và số lần truy cập ứng dụng Doanh thu từ việc khách hàng xem quảng cáo Doanh thu từ việc số lượng khách hàng tải ứng dụng. Doanh thu từ việc số lượng khách hàng chơi game thêm trên ứng dụng		

## II. CHI TIẾT DỰ ÁN

### 1. Mô tả sản phẩm dự án, cách vận hành

- Sản phẩm: app ứng dụng về giải trí trên hệ điều hành Androi
- Công dụng, cách vận hành: app được chạy trên hệ điều hành Androi với nhiều tính năng nổi bật như: nghe nhạc mọi lúc mọi nơi, có thể xem phim, hài..., ngoài ra tích hợp game trên ứng dụng giải trí

### 2. Tính độc đáo, sáng tạo

- Về sản phẩm ứng dụng giải trí này hoàn toàn mới trên thị trường mà không giống các ứng dụng khác vì được tích hợp 3 chức năng như vừa nghe nhạc, xem phim, chơi game. Ngoài ra điểm khác biệt nữa ứng dụng này được chạy trên hệ điều hành mở Androd hoàn toàn miễn phí và dễ sử dụng.

- Sản phẩm đang trong quá trình nguyên cứu, khảo sát nhu cầu của thị trường để cho ra một ứng dụng tốt nhất về lĩnh vực giải trí trên thị trường hiện nay.

### 3. Thuyết minh về mô hình kinh doanh

- Lợi ích cho khách hàng từ sản phẩm, dịch vụ: Khách hàng được trải nghiệm ứng dụng hoàn toàn miễn phí với các chức năng vừa nghe nhạc vừa xem phim, chơi Game

- Phân khúc khách hàng: Khách hàng chính mà ứng dụng muốn hướng đến là khách hàng có độ tuổi từ 16 – 22, học sinh cấp 2, 3, cao đẳng, đại học

- Các kênh phân phối đến khách hàng: Online hoặc trực tiếp giới thiệu đến khách hàng tại các trường cấp 2, 3, nghề, cao đẳng, đại học

- Các kênh marketing, tiếp cận đến khách hàng: Marketing Online, quảng cáo ứng dụng trên Facebook, Zalo, Web, qua các buổi hội thảo giới thiệu sản phẩm, qua các hội chợ thương mại...

- Tổ chức sản xuất/kinh doanh thế nào: Ban đầu nhóm sẽ đi khảo sát nhu cầu của thị trường cũng như nhu cầu của khách hàng về ứng dụng giải trí trên hệ điều hành Androd.

Qua đó sẽ thống kê lại nhu cầu thật sự của khách hàng và bước tiếp theo sẽ đánh giá nhu cầu thật sự của thị trường cho các bước tiếp theo

- Chuẩn bị nguồn lực thế nào: Ban đầu nhóm chủ yếu cần nguồn lực là con người đặc biệt các thành viên am hiểu về lĩnh vực CNTT, thương mại...

- Những đối tác kinh doanh chủ yếu (đầu vào, đầu ra): Khách hàng có thể là nhà trường, các đối tác giải trí

- Cơ cấu chi phí: Dự án đang trong giai đoạn khảo sát nhu cầu của người sử dụng

- Dòng doanh thu: Dự án đang trong giai đoạn khảo sát nhu cầu của người sử dụng  
(Trong đó cần nêu bật tính khả thi của dự án; sự hiểu biết về thị trường).

#### **4. Kết quả tiềm năng của dự án**

Dự án đang trong giai đoạn khảo sát nhu cầu của người sử dụng

#### **5. Tự đánh giá tác động của dự án**

Dự án đang trong giai đoạn khảo sát nhu cầu của người sử dụng

#### **6. Chiến lược phát triển (năng lực cạnh tranh)**

Dự án đang trong giai đoạn khảo sát nhu cầu của người sử dụng